



Niko Vilén

Diakonia-ammattikorkeakoulu

Sosiaali- ja terveysalan ammattikorkeakoulututkinto

Sosionomi (AMK), kirkon nuorisotyö

Opinnäytetyö, 2020

HAITALLINEN RAHAPELAAMINEN JA SEN HOITO – ESITE NUORILLE JA
NUORTEN PARISSA TYÖSKENTELEVILLE

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
1.1 Yhteistyötaho Pelituki	6
2 TEORIA JA KESKEISET KÄSITTEET	8
2.1 Rahapeliiriippuvuus ja haitallinen rahapelaaminen	11
2.2 Rahapeliiriippuvuuden diagnosointi	12
2.3 Rahapeliiriippuvuuden vaikutukset	14
2.4 Ennaltaehkäisevä päihdetyö	16
2.5 Rahapeliiriippuvuuden hoito	17
3 RAHAPELAAMISEN KÄSITTELY SEURAKUNTIEN TYÖSSÄ	19
4 PROSESSIN KUVAUS	22
4.1 Esite ja sen arviointi	24
5 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA	25
5.1 Ammatillinen kasvu	28
LÄHTEET	30
LIITE 1. Työelämätaholle tuotettu esite	38

TIIVISTELMÄ

Niko Vilén

Haitallinen rahapelaaminen ja sen hoito - esite nuorille ja nuorten parissa työskenteleville

25 sivua, 1 liite

Syksy 2020

Diakonia-ammattikorkeakoulu

Sosiaali- ja terveysalan ammattikorkeakoulututkinto

Sosionomi (AMK), kirkon nuorisotyö

Opinnäytetyöni tarkoituksena oli luoda yhteistyötahon käyttöön liiallisen rahapelaamisen varoitusmerkeistä ja rahapelaamisen hoitotahoista kertova esite. Tavoitteena oli tuottaa tietoa rahapelaamisesta ja rahapeliriippuvuuden hoidosta nuorille. Esitteen kautta annetaan nuorille vinkkejä sellaisista hälytysmerkeistä, jotka voivat kertoa ongelmista omassa tai esimerkiksi ystävän rahapelaamisessa. Lisäksi esitteen kautta löytyy tieto tahoista, joihin voi olla yhteydessä, mikäli pelaamiseen liittyvät asiat huolestuttavat.

Esite on tarkoitettu jaettavaksi nuorille erilaisissa heidän käyttämissään tiloissa sekä sellaisissa yhteyksissä, joissa nuoria kohdataan heidän normaalissa ympäristössään. Tällaisia tiloja esitteen jakamiseen voivat olla esimerkiksi nuorisotalot, terveydenhoitajien vastaanotot, koulut sekä erilaiset nuorille suunnatut tapahtumat. Esite luotiin Canva-palvelua hyödyntäen. Sen sisältöä ja ulkonäköä luotiin yhteistyössä työelämätahon kanssa.

Opinnäytetyöni työelämätaho on Itä- ja Keski-Suomen alueella toimiva Pelituki. Pelituki tuottaa ja välittää eteenpäin tietoa ja materiaalia digitaaliseen pelaamiseen, haitalliseen netinkäyttöön sekä rahapelaamiseen liittyen. Heidän painopisteensä on kehittää pelaamiseen ja netinkäyttöön liittyvien haittojen ehkäisyä, tunnistamista ja hoitoa.

Asiasanat: kirkon nuorisotyö, nuoret, rahapelaaminen, ennaltaehkäisevä päihdetyö

ABSTRACT

Niko Vilén

Harmful gambling and its treatment - a brochure for young people and those working with young people

25 p., 1 appendix

September 2020

Diaconia University of Applied Sciences

Degree Programme in Social Services

Option in Christian Youth Work

Bachelor of Social Services

The purpose of this thesis was to create a brochure for the use of the partner, Pelituki, about the warning signs of excessive gambling and the actors providing treatment. The aim was to provide information on gambling and the treatment of gambling addiction to young people. The brochure helps identify problems in one's own or friends' gambling habits. In addition, the brochure provides information on who you can contact if you are concerned about gambling.

The brochure will be distributed in various spaces used by young people as well as in contexts where young people are encountered in their normal life. Such facilities are, for example, community centers, health care receptions, schools, and different events. The brochure was created using the Canva online service. Its content and appearance were created in collaboration with the partner.

The thesis was conducted in collaboration with Pelituki, who operates in the region of Eastern and Central Finland. Pelituki produces and distributes information and materials about digital gaming, harmful internet use, and gambling. Their focus has been on developing the prevention and treatment of problems related to gambling and internet use.

Keywords: church youth work, young people, gambling, drug prevention work

1 JOHDANTO

Rahapelaamiseen on Suomessa vakiintuneet perinteet ja pelaamisen kulttuuri Suomessa on varsin myönteinen. Pelejä on tarjolla paljon ja ne ovat helposti saatavilla. (Peluuri, i.a. -a; Peluuri, i.a. -b.) Veikkausvoittovarojen ohjaaminen hyviin tarkoituksiin on osaltaan voinut lisätä pelaamiseen liittyvän positiivisen ilmapiirin syntymistä. (Lund, 2010, s. 138.) Pelaamisen aiheuttamiin haittoihin on herätty vasta muutaman viime vuoden aikana ja asioita on ryhdytty pienin askelin muuttamaan. Yksi merkki tapahtuneista muutoksista on rahapelaamisen ikärajojen nosto 18 vuoteen Arpajaislain (L 1047/2001.) muutosten astuttua voimaan vuosien 2010 ja 2011 aikana.

Myös keskustelu rahapelaamisen ja siihen liittyvien mahdollisten ongelmien tiimoilta on lisääntynyt. Tästä ovat esimerkkinä kaksi noin vuoden sisällä kerättyä kansalaisaloitetta pelikoneiden poistamiseksi kaupoista, ravintoloista ja huolto-aseteilta. Ensimmäinen, maaliskuussa 2019 avattu, kansalaisaloite keräsi lähes 32 000 allekirjoitusta, mikä ei riittänyt eduskunnalle toimittamiseen (Kansalaisaloite 20.3.2019). Toinen samansisältöinen ja samojen taustahenkilöiden keräämä kansalaisaloite avattiin lokakuussa 2019 ja tämä kansalaisaloite keräsi runsaat 20 000 allekirjoitusta (Kansalaisaloite 22.10.2019). Lisäksi rahapelaamisen ympärillä on säännöllisesti keskusteltu esimerkiksi Veikkauksen monopoli-aseman oikeutuksesta, ja tähän liittyvät keskustelut ovat nousseet tasaisin väliajoin pinnalle. (esim. Hartikainen, 2018; Koskinen, 2019; Kuparinen, 2020.)

Vaikka lakimuutoksia on tehty ja keskustelua herätetty, alaikäisten rahapelaamista ei juurikaan ole julkisessa keskustelussa nostettu esille. Rahapelaamista esiintyy alaikäisten keskuudessa siitä huolimatta, että rahapelaamisen ikäraja onkin ollut 18 vuotta rahapeliautomaattien osalta heinäkuusta 2011 ja muiden rahapeliä osalta lokakuusta 2010 lähtien (Koskenlahti, 2013, s. 4). Lisäksi monissa tapauksissa haittoja aiheuttanut rahapelaaminen on alkanut alle 18-vuotiaana. (Järvinen-Tassopoulos, 2018, s. 50.)

Opinnäytetyöni tarkoituksena oli luoda yhteistyötahon käyttöön liiallisen rahapelaamisen varoitusmerkeistä ja rahapelaamisen hoitotahoista kertova esite. Esitteen kautta löytyviin toimijoihin voi ottaa yhteyttä, mikäli kokee tarvetta keskustella omasta tai läheisensä pelaamisesta. Tavoitteena oli tuottaa tietoa rahapelaamisesta ja rahapeliriippuvuuden hoidosta nuorille.

Yhteistyötahona opinnäytetyössäni on Pelituki, joka tuottaa tietoa ja materiaalia raha- ja digipelaamisesta, pelihaitoista sekä haitallisesta netinkäytöstä. (Pelituki, i.a. -a) Pelituen tuottamaa materiaalia on nähtävillä muun muassa heidän nettisivuillaan sekä Pelituen YouTube-kanavalla.

1.1 Yhteistyötaho Pelituki

Pelituki on pääasiallisesti Itä- ja Keski-Suomen alueella tapahtuvaa ja kolmen organisaation toteuttamaa toimintaa. Heidän työnsä painottuu raha- ja digipelaamisen sekä netinkäytön haittojen vähentämiseen, ehkäisemiseen ja hoitoon. Toimintamuotoina heidän työssään ovat on koulutusten ja materiaalien tuottaminen sekä esimerkiksi Pelineuvola-toiminta. Pelituki saa taloudellista tukea Sosiaali- ja terveysjärjestöjen avustuskeskukselta ja toimintaa ovat yhteistyössä järjestämässä Sovatek-säätiö (koordinoiva taho, hallinnollinen puoli), Kirkkopalveluiden Riippuvuustyön kehittämisyksikkö (entinen Kehittämiskeskus Tyynelä) sekä Kuopion kriisikeskus. (Pelituki, i.a. -a.)

Nykyisessä muodossaan Pelituki-toiminta on alkanut vuonna 2016. Toiminnan pohjana ovat vuosina 2008–2011 toiminut Pelissä-hanke ja samalla nimellä toiminut Pelituki-projekti vuosilta 2012–2015. (Kirkkopalvelut, i.a.)

Pelituki toimii kolmen tahon voimin. Näistä Sovatek-säätiö on julkisen ja kolmannen sektorin toimijoiden muodostama yhteistoimintaorganisaatio, jonka tarkoituksena on kehittää uudenlaisia toimintamalleja riippuvuuksista koituvien ongelmien ratkaisemiseen ja ennaltaehkäisemiseen. (Sovatek-säätiö, i.a. -a.) Arvoikseen säätiö nostaa asiakaslähtöisyyden, luottamuksellisuuden, laadukkuuden ja uu-

siutuvuuden. Säätiön toiminta keskittyy mielenterveys- ja päihdetyöhön sekä työllistymisen edistämiseen. (Sovatek-säätiö, i.a. -b.) Sovatek-säätiön toimintaa ovat olleet perustamassa useat toiminta-alueen kunnat, sairaanhoitopiiri sekä valtakunnalliset että paikalliset järjestöt. (Sovatek-säätiö, i.a. -c.)

Kirkkopalvelujen Riippuvuustyön kehittämisyksikkö toteuttaa Pelituki-toimintaa. Kirkkopalvelut on seurakuntien ja kristillisten toimijoiden yhteistaho, jonka tavoitteena on rakentaa parempaa kirkkoa ja yhteiskunnallisesti edistää oikeudenmukaisemman maailman toteutumista. Riippuvuustyön kehittämisyksikkö toimii myös muissa hankkeissa. Kirkkopalvelut mainitsee toimintaansa ohjaavien arvojen olevan usko, toivo, rakkaus, avara kansankirkollisuus, rohkea yhteiskuntavastuu ja palveleva lähimmäisenrakkaus. Kirkkopalvelut on organisoivana tahona muun muassa Kirkkopäivien ja Yhteisvastuukeräyksen takana. (Kirkkopalvelut, 2019.)

Kuopion kriisikeskus toimii monipuolisena mielenterveyspalveluiden tarjoajana. Heillä on myös oma rahapelaamiseen erikoistunut palvelukokonaisuutensa. Pelaamiseen keskittyvien palveluiden lisäksi Kuopion kriisikeskuksen palveluihin kuuluvat esimerkiksi erilaiset koulutukset, työnohjaukset sekä auttava työ itsemurhaa yrittäneiden parissa. (Kuopion kriisikeskus, 2020.) Kuopion kriisikeskuksen rahapelaamiseen keskittyvä palvelukokonaisuus on suunnattu pelaajille, mutta myös läheiset voivat olla mukana tapaamisissa. Hoidon sisällöt määritellään tapauskohtaisesti, mutta hoito pitää sisällään terapeutista keskustelua, jota tuetaan esimerkiksi tapaamisten yhteydessä toteutettavien harjoitteiden tai muiden tehtävien kautta. (Kuopion kriisikeskus, i.a.)

2 TEORIA JA KESKEISET KÄSITTEET

Rahapelaamisella tarkoitetaan pelaamista, johon henkilö itse osallistuu rahaa tai muuta vastiketta vastaan ja jossa mahdolliset voitot ovat joko rahaa tai rahan arvoisia. Näiden lisäksi rahapelaamisessa voiton on perustuttava vähintään osittain sattumaan. (Ehyt ry, i.a.)

Rahapelaamisella on Suomessa pitkät perinteet. Lottoa on maassamme pelattu vuodesta 1970 alkaen ja ensimmäinen televisioitu lottolähetys näytettiin tammi-kuussa 1971. Peliautomaatteja maassamme on ollut kauemminkin, sillä ensimmäiset pajatsot tulivat Suomeen 1920-luvun puolivälissä. (Deski, 2017.)

Rahapelien järjestämistä maassamme säätelee Arpajaislaki. Nykyinen arpajaislaki on kokonaisuutena vuodelta 2001, mutta viimeksi sitä on päivitetty vuonna 2016. Arpajaislaki antaa Veikkaukselle yksinoikeuden rahapelien järjestämiseen koko Suomessa Ahvenanmaata lukuun ottamatta. Arpajaislaki myös kieltää kaiken rahapelaamisen alle 18-vuotiailta. (L 1047/2001.) Aikaisempi ikäraja oli 15 vuotta heinäkuuhun 2011 saakka rahapeliautomaattien osalta, muiden rahapelien tullessa kielletyiksi alle 18-vuotiailta lokakuun alussa 2010. (Koskenlahti, 2013, s. 4.)

Rahapelien pelaaminen riskitasolla on yleistynyt Suomessa. Yhteenlaskettuna Suomessa on vuoden 2016 tiedoilla 565 000 riskipelaajaa, 75 000 ongelmapelelaajaa sekä 49 000 peliriippuvaista. Riskitasolla pelaaminen on Suomessa noin 1,5 kertaa yleisempää kuin esimerkiksi Ruotsissa tai Iso-Britanniassa. Pelikäyttäytymisessä riskipelaajat ovat lähempänä ongelmapelelaajia kuin maltillisesti pelaavia. (Jaakkola, 2016, s. 3–4.)

Veikkauksen tuotto vuonna 2018 oli kaikkiaan 1759 miljoonaa euroa. Tämän lisäksi suomalaiset pelasivat ulkomaisten pelitarjoajien pelejä kaikkiaan 287 miljoonan euron arvosta. (Ehyt ry, i.a. -a.) Nämä ovat siis summia, joita esimerkiksi Veikkauksen peliautomaatteihin tai lottoamiseen on yhden vuoden aikana hävitty, eli se osuus mikä Veikkaukselle on jäänyt maksettujen voittojen jälkeen. Noin viisi prosenttia pelaajista tuo Suomessa puolet pelaamisesta tulleista tuotoista, minkä

lisäksi noin 30 prosenttia pelaamisen tuotoista tulee pelaajilta, jotka ovat epävarmassa tilanteessa sosiaalisesti tai taloudellisesti (Raisamo ym., 2019). Vuoden 2020 arvioiden mukaan 77,4–87,5 prosenttia suomalaisten rahapelaamisesta tapahtuisi Veikkauksen peleihin, joskaan tarkkaa lukua tästä ei voida antaa. (Kuparinen, 2020.)

Vuonna 2013 tehdyn kyselytutkimuksen mukaan seitsemäsluokkalaisista lähes kolmannes oli pelannut rahapelejä ja heidän joukostaan rahapelaamisen voitiin sanoa olevan riskialtista 4,8 prosentilla ja ongelmallista 3,0 prosentilla. (Castrén ym., 2015, s. 1.) Vuonna 2015 tehdyn Suomalaisten rahapelaaminen -tutkimuksen mukaan ikärajoista huolimatta 37 prosenttia 15–17-vuotiaista oli pelannut rahapelejä viimeisimmän 12 kuukauden aikana. Etenkin rahapeliautomaatit ja vedonlyöntipelit korostuivat sellaisina pelaamisen muotoina, joita nuoret pelaajat olivat erityisesti pelanneet. (Salonen & Raisamo, 2015, s. 29–32.) Vuonna 2017 tehdyn suomalaisten rahapelaamista käsittelevän tutkimuksen mukaan puolella rahapelejä pelaavista suomalaisista pelaaminen on alkanut alle 17-vuotiaana ja 75 prosentilla alle 21-vuotiaana. Keskimäärin pelaaminen on kaikilla vastaajilla alkanut 17,7-vuotiaana. (Järvinen-Tassopoulos, 2018, s. 50.)

Vuonna 2019 tehdyn kouluterveyskyselyn mukaan 8.- ja 9.-luokkalaisista oppilaista 4,6 prosenttia pelasi rahapelejä vähintään kerran viikossa. Lukion 1. ja 2. luokalla vastaava luku oli 3,6 prosenttia ja ammatillisissa oppilaitoksissa 10,4 prosenttia. Rahapelaamista esiintyy siis myös alaikäisten keskuudessa. Kouluterveyskyselyissä saatujen tulosten perusteella nuoret pelaavat rahapelejä etenkin ammattiin opiskelevien keskuudessa. (Terveystieteiden tutkimuskeskus 2019a.)

Vuonna 2016 uutisoitiin eurooppalaisen koululaistutkimuksen pohjalta, että Suomessa nuorten rahapelaaminen on yleisempää sekä muihin Pohjoismaihin että eurooppalaiseen keskiarvoon verrattuna. (Talouselämä, 2016.)

Ihmisen aivot kehittyvät 25 ikävuoteen saakka. Riippuvuuden syntymisen kannalta tämä tarkoittaa, että kehitysvaiheessa oleva ihminen on herkempi riippuvuuksien puhkeamiselle. (Anttonen, 2011, s. 8–9.) Nuorten kohdalla rahapelaam-

misen aiheuttamat ongelmat saattavat tulla esille myöhemmin pelaamisen aloittaneita nopeammin. (Nuorten mielenterveystalo, i.a.) Toisaalta nuoret saattavat myös selvittää riippuvuudeksi määriteltävistä ongelmista aikuisia nopeammin. (Silvennoinen ym., 2016, s. 54.)

Rahapelaaminen yleisempää pojilla kuin tytöillä. Alle 18-vuotiaiden tyttöjen rahapelaaminen on harvinaista, mutta selkeä joukko pojista pelaa rahapelejä joko satunnaisesti tai säännöllisesti. (Kinnunen ym., 2019, s. 63–66; 79.) Samanlaisia suuntaviivoja on myös täysi-ikäisten pelaamisessa, sillä vuoden 2007 tietojen mukaan neljä viidesosaa peleihin hävitystä rahasta tulee miehiltä. (Järvi, 2007.) Nuoret vertailevat omaa pelaamistaan ikätovereihinsa ja ovat laajasti sitä mieltä, että muiden pelaaminen runsaampaa kuin oma. Monessa tapauksissa nuorten omat käsitykset muiden pelaamisesta eivät kuitenkaan ole linjassa todellisen tilanteen kanssa. (Raisamo & Lintonen, 2013.)

Vuonna 2016 tehtyjen ostokokeiden mukaan 90 prosenttia nuorista sai pelata hajasijoitettuja rahapeliautomaatteja vapaasti. Ainoastaan kymmenen prosentin kohdalla nuoren pelaajan ikä tarkastettiin ja pelaaminen estettiin alaikäisyyden perusteella. (Ehyt ry, 2017.) Vuoden 2018 vastaavassa tutkimuksessa vain 12 prosentilta nuorista pelaajista tarkastettiin ikä. Hajasijoitettujen automaattipelien lisäksi ongelmia oli myös Veikkauksen omissa pelisaleissa, joissa ikä tarkastettiin vain yhdessä pelisalissa kahdeksasta, vaikka saleihin pääsy on sallittua vain täysi-ikäisille. (Nurmi 2018.)

Elämä on parasta huumetta -yhdistyksen mukaan 12–17-vuotiaat pelasivat vuonna 2006 rahapelejä noin kolmella miljoonalla eurolla kuukausittain eli noin 36 miljoonalla eurolla vuodessa. (Murto, 2010.) Nämä luvut on toki suhteutettava siihen, että tuolloin ikäraja esimerkiksi Veikkauksen peleihin oli 15 vuotta.

Rahapelaaminen on läheisesti yhteydessä myös muihin riippuvuuksiin. Varhain aloitettu päihteiden käyttö lisää myöhemmin riskiä rahapelaamiseen. Lisäksi alkoholin käyttö ja tupakointi voivat olla seurausta rahapelaamiseen liittyvistä ongelmista. (Smolej ym., 2015, s. 60–63.) Alkoholin ja tupakoinnin lisäksi paljon ra-

hapelaamista harrastavien nuorien kohdalla on havaittavissa riskialtista käyttäytymistä myös muiden päihdyttävien aineiden tai elämänaalueiden parissa. (Koskenlahti, 2013, s. 17–23.)

Psychiatry-lehdessä vuonna 2006 julkaistussa nuorten uhkapelaamista käsitelleessä artikkelissa tuodaan esille, miten ensimmäistä kertaa rahapelejä kokeillaan keskimäärin nuorempana kuin esimerkiksi alkoholia tai tupakkatuotteita. Samoin on todettu rahapelaamisen haittojen olevan vähintään yhtä yleisiä nuorten kuin aikuistenkin keskuudessa. Joskin nuorten osalta pelaaminen on keskittynyt kapeammalle joukolle kuin aikuisten kohdalla. (Wiber & Potenza, 2006.)

Vaikka rahapelaaminen saattaakin aiheuttaa ongelmia, pelaamista pitävät haittoista huolimatta yllä monesti erilaiset virheuskomukset. Yksi näistä on uskomus taidon vaikutuksesta pelien lopputuloksiin. Esimerkiksi rahapeliautomaatit perustuvat täysin sattumaan, eikä niitä voi omalla toiminnallaan hallita. Tästä kertoo osaltaan jo automaattien palautusprosentti, joka on kaikissa tapauksissa alle 100. Käytännöllisesti katsoen tämä tarkoittaa, että lyhyellä tähtäimellä saattaa jäädä peleistä voitolle, mutta pelaamista jatkamalla jää varmuudella tappiolle. (Pelitaito, i.a.) Rahapelien kohdalla ainoa varma voittaja pitkällä ajanjaksolla on pelin ylläpitäjä. Virheuskomuksista huolimatta pelaaja ei myöskään voi oppia hallitsemaan pelejä, eli taidolla ei ole vaikutusta pelin lopputulokseen. (Nuorten mielenterveys-talo, i.a.)

2.1 Rahapeliriippuvuus ja haitallinen rahapelaaminen

Rahapeliriippuvuus kuuluu toiminnallisiin riippuvuuksiin. Siinä riippuvuussuhde kehittyy kemiallisen aineen sijasta toimintaan, tässä tapauksessa rahapelaamiseen ja sen tuottamaan jännityksen tai mielihyvän kokemukseen. (Anttonen, 2011, s. 13.)

Karkeasti jaotellen pelaajat voidaan jakaa neljään erilaiseen kategoriaan. Ensimmäisessä kategoriassa ovat ne, jotka eivät pelaa lainkaan. Toiseen kategoriaan

kuuluvat viihdepelaajat ja sosiaalisissa tilanteissa pelaavat, kolmanteen kategoriaan riskitasolla pelaajat sekä neljänteen kategoriaan ne pelaajat, jotka kärsivät pelihimosta eli joiden pelaamista määrittää pakonomaisuus. (Jaakkola, 2008, s. 505–506.)

Ongelmallisesti pelaavien joukossa on havaittavissa tiettyjä yhteneväisyyksiä, joiden mukaan heitä voidaan jaotella erilaisiin kategorioihin. Tällaisia ovat esimerkiksi moniongelmaisten tai psykiatrisessa hoidossa olevien ryhmät. Tämän lisäksi tunnistettavissa on epävirallinen pakopelaajien ryhmä, johon kuuluvat eivät saa pelaamisestaan enää mielihyvää, vaan he pelaavat hankkiakseen pakoreitin arjesta. (Erkkilä & Eerola, 2001, s. 15–16.)

Rahapeliriippuvuudesta puhuttaessa on aiemmin käytetty termiä patologinen pelaaminen. Patologiseen pelaamiseen liittyviä merkkejä voidaan ajatella olevan useita. Tällaisia merkkejä ovat esimerkiksi kontrollin menettäminen, toleranssi, elämän kapeutuminen, ongelman kieltäminen ja salaaminen, materiaaliset vaikutukset (raha), psyykkiset ja fyysiset vaikeudet sekä ihmissuhteiden kärsiminen. (Erkkilä & Eerola, 2001, s. 17–18.)

2.2 Rahapeliriippuvuuden diagnosointi

Mikäli on aihetta epäillä, että rahapelaaminen ei ole hallinnassa, voidaan terveydenhuollon palveluissa lähteä selvittämään peliriippuvuuden mahdollisuutta. Peliriippuvuuden diagnosoimisessa voidaan käyttää sekä ICD-10 että DSM-5 luokituksia. Suomessa on yleisesti käytössä ICD-10 tautiluokitus, jonka määritelmässä rahapeliriippuvuudesta puhuttaessa käytetään termiä pelihimo. (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos, 2020a.) ICD-luokituksen mukaan pelihimo nähdään käytös- ja hillitsemishäiriönä. (Anttonen, 2011, s. 15.)

ICD-luokituksen mukaan voidaan puhua pelihimosta, mikäli henkilön käyttäytymisessä toteutuu neljä kriteeriä. Ensimmäisenä kriteerinä on pelaamisjaksojen määrä, joita on oltava vähintään kahdesti vuodessa. Toisena kriteerinä ICD-luokituksessa nähdään se, että näiden pelaamisjaksojen aikana pelaaminen jatkuu

arkipäiväiseen toimintaan liittyvistä negatiivisista vaikutuksista huolimatta. Pelaamisjaksot eivät myöskään tuota pelaajalle taloudellista voittoa. (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos, 2020a.)

Kolmantena kriteerinä on pelaajan kyvyttömyys itse hallia pelaamisen tarvettaan tai pelaamisen lopettamista halutessaan. Neljäntenä kriteerinä on ajattelutavan muuttuminen siten, että pelaamiseen ja pelaamisympäristöön liittyvät mielikuvat ovat kaiken normaaliin elämään liittyvän ajattelun keskipisteenä. (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos, 2020a.)

Pääasiallisesti amerikkalaisten käyttämän DSM-diagnostiikassa puhutaan peliriippuvuudesta. DSM-luokituksessa tarkastellaan edeltävän vuoden aikajaksoa ja siihen kuuluu yhdeksän erilaista kriteeriä. Peliriippuvuuden diagnoosi voidaan terveydenhuollossa antaa, mikäli henkilön käyttäytymisestä havaitaan vähintään neljä käytössä olevista kriteereistä. (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos, 2020a.)

Ensimmäisenä kriteerinä DSM-luokittelussa on tarve pelata jatkuvasti suurenevilla rahasummilla saavuttaakseen aiemmilta pelikerroilta tutun jännityksen. Toinen ja kolmas kriteeri pelaajan kykyyn hallita omaa pelaamistaan. Näissä kriteereissä esillä on toistuvat epäonnistumiset, kun pelaaja yrittää kontrolloida, vähentää tai lopettaa rahapelaamista. Lisäksi näiden kriteerien kohdalla yritys vähentää tai lopettaa rahapelaaminen aiheuttaa rauhattomuutta tai ärtyneisyyttä. Neljäntenä kriteerinä ajatusmaailman muuttuminen ja keskittyminen pääasiassa rahapelaamisen ympärille. (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos, 2020a.)

Viidentenä kriteerinä on niin kutsutun tunnepelaamisen kaava. Tämän kaavan mukaan pelaaja pelaa usein tuntiessaan olonsa kuormittuneeksi eli esimerkiksi silloin, kun hän kokee avuttomuutta, syyllisyyttä, ahdistuneisuutta tai masennusta. Kuudentena kriteerinä on se, että pelaaja hävittyään rahaa palaa usein takaisin pelaamaan tavoitellakseen takaisin peleihin häviämiään rahoja. Seitsemäs kriteeri on omasta pelaamisestaan valehtelu salatakseen rahapelaamiseen osallistumisensa määrän. Kahdeksantena kriteerinä on pelaamisen vaikutukset arkipäivän asioihin eli negatiiviset vaikutukset esimerkiksi ihmissuhteisiin, työhön

tai koulutukseen. Yhdeksäntenä eli viimeisenä kriteerinä on tukeutuminen muihin rahanhankinnassa helpottaakseen rahapelaamisen aiheuttamaa epätoivoista taloudellista tilannetta. (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos, 2020a.)

Näiden yhdeksän kriteerin kautta voidaan tutkimusta terveydenhuollon palveluissa tehtäessä määrittää peliriippuvuudelle myös vaikeusaste. Mikäli kriteereistä toteutuu 4–5, voidaan puhua lievästä peliriippuvuudesta. Keskivaikea peliriippuvuus on silloin, kun kriteereistä toteutuu 6–7. Mikäli henkilön käyttäytymisessä toteutuu kriteereistä 8–9, voidaan puhua vaikeasta peliriippuvuudesta. (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos, 2020a.)

2.3 Rahapeliriippuvuuden vaikutukset

Pelaamisella voi olla haitallisia vaikutuksia sekä yksilöön, läheisiin että laajemmassa mittakaavassa koko yhteiskuntaan. Yksilöön kohdistuvat haittoja voivat olla esimerkiksi taloudellisen tilanteen heikkeneminen ja velkaantuminen, sosiaalisten suhteiden kärsiminen, mielenterveyden ongelmat kuten masennus, terveydelliset haitat sekä työn tai opiskelun kärsiminen. Nuorten kohdalla merkittäviä haittatekijöitä voivat olla esimerkiksi riidat vanhempien ja ystävien kanssa, vuorokausirytmien häiriintyminen sekä syyllisyyden ja häpeän tunteet (Raisamo & Lintonen, 2013). Lisäksi pelaaminen saattaa aiheuttaa eristäytymistä sekä fyysisiä oireita, kuten unettomuutta. (Nuorten mielenterveystalo, i.a.)

Vaikka suurilta osin on kyse henkilötasolla tapahtuvasta taloudellisen tilanteen heikkenemisestä, voi taloudellisia vaikutusta olla välillisesti myös yhteiskunnallisesti aina kansantalouteen saakka. Pitkälle edennyt ja haittoja aiheuttava rahapelaaminen saattaa vaikuttaa yksilön mahdollisuuksiin selvitä työstään tai opiskelustaan. Taloudellisia vaikutuksia syntyy siis esimerkiksi työkyvyn heikkenemisestä ja henkilökohtaisesta velkaantumisesta. (Kärki, 2010, s. 55–57.)

Pelaajien lisäksi pelaaminen koskettaa merkittävässä määrin myös läheisiä. Vuoden 2015 lukujen perusteella haitallisesti rahapelejä pelaavia arvioitiin olevan

noin 110 000. Heidän läheisiään laskettiin olevan arviolta 800 000, joten rahapelaaminen ja sen tuomat ongelmat koskettavat noin 900 000 suomalaista. Liki joka viides suomalainen on siis joko suoraan tai välillisessä kosketuksessa haittoja aiheuttavaan rahapelaamiseen. (Pelirajat´on, 2015.) Arvioiden mukaan kunkin ongelmapelaajaan toiminta vaikuttaa negatiivisesti 5–10 hänen ympärillään olevaan henkilöön. (Pajula, 2007, s. 13.)

Rahapelaaminen voi vaikuttaa läheisiin joko suoraan tai välillisesti. Suoria vaikutuksia ovat esimerkiksi läheisen rahapelaamisen aiheuttamat vaikutukset perheen taloudelliseen tilanteeseen. Välillisiä vaikutuksia ovat esimerkiksi pelaamisen vaikutukset muiden tunteisiin ja mielialoihin tai sosiaalisten suhteiden muuttuminen. Mitä läheisempi suhde rahapelaajaan on, sitä suurempia ovat pelaamisen vaikutukset myös läheisiin. (Itäpuisto, 2015, s. 9–12.)

Pelaamisen aiheuttamat ongelmat ovat normaalista elämästä poikkeava tilanne. Läheisillä on usein vain vähän tietoa siitä, miten heidän auttamisyrityksensä vaikuttavat rahapelaamisen ongelmista kärsivään. Tällöin läheiset saattavat omalla toiminnallaan mahdollistaa rahapelaamisen jatkumisen. Tällaisissa tilanteissa tärkeäksi muodostuu se, että pyritään vaikuttamaan läheisten ajatus- ja toimintamalleihin ja hakemaan muutosta tilanteeseen niiden kautta. (Itäpuisto, 2015, s. 14–15.)

Vaikka pelaajat mieltävätkin rahapelaamisen omaksi asiakseen, kokevat läheiset ja etenkin pelaajien puoliset pelaamisen olevan koko perhettä koskettava ongelma. Onkin nostettu esille, että yhtä lailla myös läheisten auttaminen ja tukeminen on tärkeää tilanteiden ratkaisemiseksi. (Marttinen, 2009, s. 21–24.)

Mari Pajula on käsitellyt peliriippuvuudesta kärsivien läheisten asemaa ja toipumista. Hän on jaotellut läheisten toipumisen kuuteen osa-alueeseen: epätietoisuusvaihe, ongelman paljastuminen, akuutti puuttuminen, vastuun kantaminen, tilanteen ratkaiseminen ja toipuminen. (Pajula, 2007, s. 36–40.)

Epätietoisuusvaiheessa läheinen tiedostaa jonkin olevan vialla, mutta ei pysty erittelemään muuttuneen tilanteen syitä. Ongelman paljastuessa ei ole vielä piirteitä toiminnasta tilanteen muuttamiseksi, vaan lähinnä tilanteen voidaan ajatella olevan alkujärkytykseen verrattava tila. Akuutin puuttumisen vaiheessa ei ongelman ratkaisemiseksi tehtäviä toimia viedä vielä kovin syvälle, vaan kyseessä on lähinnä arkisten asioiden kuten taloudellisen tilanteen turvaamisesta ja jatkuvuuden mahdollistamisesta. (Pajula, 2007, s. 36–40.)

Vastuun kantamisen vaiheessa läheinen ottaa aiempaa suurempaa roolia perheen kokonaistilanteen pyörittämisestä. Hän saattaa joko pyrkiä motivoimaan pelaajaa hakemaan tilanteeseensa apua tai keskittyy korjaamaan pelaamisen aiheuttamia konkreettisia ongelmia perheen arjessa. Tilanteen ratkaisemisvaiheessa pohjustetaan sellaista tilannetta, jossa myös läheisen on mahdollista päästä jatkamaan mahdollisimman hyvää ja normaalia elämää. Tässä vaiheessa on mahdollista, että pelaaja saa rahapelaamisensa loppumaan tai hallintaan. Mahdollista on myös, että pelaajan toimista huolimatta läheinen havaitsee oman tilanteensa ja avuntarpeensa ja lähtee hakemaan apua itselleen. Toipumisvaiheessa läheinen jatkaa jo mahdollisesti aiemmin alkanutta prosessiaan. Hän työstää omia tunteitaan ja toimintamallejaan ja työskentelee niiden muuttamiseksi tarvittaessa. (Pajula, 2007, s. 36–40.)

2.4 Ennaltaehkäisevä päihdetyö

Ehkäisevän päihdetyön tarkoituksena on vähentää päihteiden tai toiminnallisten riippuvuuksien aiheuttamia haittoja yksilöllisellä, yhteisöllisellä ja yhteiskunnallisella tasolla. Päävastuussa ehkäisevän päihdetyön toteuttamisesta ovat kunnat. (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos, 2020b.) Vaikka kunnat ovat vastuussa ehkäisevän päihdetyön toteuttamisesta, voi totuttamisen malleja olla useita. Kunnat voivat hoitaa työn itse, ostopalveluna ulkopuoliselta toimijalta tai useamman kunnan yhteisenä toimintana. Lisäksi kuntien toimintaan kuuluu ehkäisevän päihdetyön työryhmä. (Selin ym., 2018, s. 506.) Tämä työryhmä voi olla moniammatillinen.

nen, joten tähän voi kuulua jäseniä esimerkiksi sosiaalipalveluista, terveydenhuollosta, nuorisotyöstä tai poliisista. Moniammatillisten työryhmien määrä on Suomessa lisääntynyt 2000-luvulle tultaessa. (Heimala, 2014, s. 11–12.)

Laki ennaltaehkäisevän päihdetyön järjestämisestä edellyttää, että kuntien olisi omassa toiminnassaan tehtävä ehkäisevää päihdetyötä. Vuodesta 2015 alkaen myös haitallinen rahapelaaminen on sisällytetty kuuluvaksi ehkäisevän päihdetyön piiriin. (L 523/2015.) Myös esimerkiksi ehkäisevää päihdetyötä tekevä Ehyt ry on ottanut rahapeliriippuvuuden omaan toimintaansa mukaan toiminnallisena riippuvuutena. Ehyt ry on tehnyt rahapelaamiseen liittyvää työtä esimerkiksi vuosina 2015–2019 toimineen ARPA-projektin kautta. (Ehyt ry, i.a. -b.)

Kouluissa ehkäisevä päihdetyö tarkoittaa esimerkiksi kouluissa valistusta alkoholin, tupakan ja muiden huumausaineiden osalta ja riippuvuuksista puhuminen on asetettu terveystiedon opetussuunnitelman alle. Tämän lisäksi koulujen toimintaa esimerkiksi päihteidenkäytön osalta ohjataan lainsäädännön kautta. Lisäksi oppilaitoksissa on mahdollista tehdä päihdesuunnitelma, joka kartoittaa paikallisia tarpeita ja toimintamalleja ehkäisevän päihdetyön toteuttamiseksi. (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos 2010, s. 27–29.)

2.5 Rahapeliriippuvuuden hoito

Rahapeliriippuvuuteen ei vielä ole Käypä hoito -suositusta. Hoitoa räätälöidään tapauskohtaisesti ja tarpeen mukaan. Osalle pelaajista, joiden pelaaminen on ollut lähempänä riskipelaajaa kuin peliriippuvuutta, riittävät kevyemmät tukimuodot kuten velkaneuvonta tai keskustelu. Peliriippuvuuden osalta voidaan olla tilanteessa, jossa paras vaihtoehto on intensiiviseen hoitoon ohjaaminen. (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos, 2019b.) Hoidon ja auttamisen muotoina voivat olla neuvonta, vertaistuki ja erilaiset terapiat. Mahdollisuuksia lääkkeiden käyttämiseen rahapeliriippuvuuden hoidon tukena tutkitaan. (Jaakkola, 2020.) Hoitoon velvoittavat muun muassa Arpajaislain (L 1047/2001) 52 § ja Terveidenhuoltolain (L 1326/2010) 28 §.

Valtakunnallisia toimijoita peliriippuvuuden hoidossa ja auttamisessa ovat muun muassa Peluurin auttava puhelin, Peli poikki -ohjelma ja Päihdelinkki, jotka kaikki toimivat puhelimen ja netin välityksellä. Vertaisapuun pohjaavia valtakunnallisia toimijoita ovat Tiltti, Pelirajat' on sekä Nimettömät pelurit eli Gamblers Anonymous (GA). Valtakunnallisesti auttavaksi tahoksi voidaan määrittää myös Ta kuusäätiö, joka auttaa peliriippuvuuteen läheisesti liittyvien taloudellisten ongelmien ratkaisemisessa. Pelaajan omiin konkreettisiin apukeinoihin kuuluu myös omana verkkopalvelunaan toimiva Raipe rahapelipäiväkirja, jonka käyttöä voidaan hyödyntää muiden toimien tukena. (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos, 2019c.)

Joissain tapauksissa rahapelaamisen aiheuttamat ongelmat ovat niin vakavia, että vaihtoehtona on ympärivuorokautinen laitoshoido. Tässä tapauksessa palelevia tahoja ovat A-klinikkasäätiön päihdesairaala, Kankaanpään A-koti sekä ruotsinkielisiä tarvitsijoita palveleva Pixneklinen. (Jaakkola, 2020.) Näiden lisäksi löytyy useita paikallisia yksityisen sektorin toimijoita, jotka auttavat peliriippuvuuden hoidossa. Osa näistä tahoista on keskittynyt selkeästi rahapeliriippuvuuteen ja osan toiminta kattaa työn yleisesti erilaisten riippuvuuksien parissa.

Ongelmallisesti pelaavista vain 10–20 prosenttia hakeutuu hoitoon. Hoitoon hakeudutaan yleensä myöhäisessä vaiheessa, jolloin ongelmat ovat jo ennättäneet kasautua. Hoitoon hakeudutaan yleensä muiden syiden kuin pelaamisen takia. Tällaisia syitä ovat esimerkiksi taloudelliset tai mielenterveyden ongelmat. Näihin syihin saatava apu ei kuitenkaan välttämättä yksistään auta, jos myös peliongelmaa ei hoideta. (Jaakkola, 2016, s. 12.) Ongelmien kasaantuminen vaikuttaa siihen, että peliongelma saattaa jäädä huomioimatta. Esimerkiksi alkoholiongelmat tai mielenterveydelliset seikat voivat olla näkyvämpiä ongelmia kuin pelaamisen aiheuttamat ongelmat. (Pajula, 2007, s. 17.)

Kuten pelaajienkin osalta, myös läheisissä on selkeä joukko heitä, jotka eivät halua hakeutua ulkopuolisen avun piiriin. Samoin yhtäläisyytenä pelaajien ja läheisten hoidossa on se, että toimivien ratkaisujen kirjo on yksilöllinen. Joissain tilanteissa ulkopuolisen avun hakeminen saattaakin päättyä siihen, ettei yksilöllisiä

tarpeita oteta huomioon ja mikäli annettavat ratkaisut pidetään liian yksipuolisina. (Pajula, 2007, s. 41–43.)

Vaikka pelaajien on mahdollista saada eri tahoilta tukea ja apua pelaamisen lopettamiseen ja hallitsemiseen, on läheisten auttamisessa ja avun saannissa tiettyjä puutteita. Selkeästi läheisille kohdennettuja palveluita on saatavilla vähän ja pääasiassa läheiset ovat hoidon piirissä olleet pelaajien toipumista tukeakseen. (Pajula, 2007, s. 41.)

Hoidon aloittaminen edellyttää valmiuksia tunnistaa rahapelaamisen vaikutukset ja haitat. Näitä varten on kehitetty erilaisia lyhyitä malleja, joilla muutaman kysymyksen kautta kyetään kartoittamaan, onko pelaamisesta koitunut ongelmia. Suomessa käytössä oleva lyhyt seula on BBGS (Brief Biological Gambling Screen), jossa kolmen kysymyksen kautta kartoitetaan henkilön suhdetta pelaamiseen. Tässä mittareina ovat pelaamisen salailu, pelaamisen aiheuttamat taloudelliset ongelmat sekä pelaamisesta koituvat ja negatiivisiksi koetut mielialan vaihtelut. (Jaakkola, 2020.)

Koottua ja ajantasaista tietoa rahapelaamisesta ja rahapelaamiseen liittyvää riippuvuutta hoitavista tahoista löytyy muun muassa Päihdelinkin ja Mielenterveystalon sivuilta. (Jaakkola, 2017; Mielenterveystalo, i.a.) Pelituki on koonnut yhteen nettisivuilleen sekä valtakunnallisia että alueellisesti Itä- ja Keski-Suomessa toimivia auttavia tahoja. (Pelituki, i.a. -b.)

3 RAHAPELAAMISEN KÄSITTELY SEURAKUNTIEN TYÖSSÄ

Seurakuntien tekemä nuorisotyö on edelleen valtakunnallisesti merkittävää ja nuoria kokoavaa toimintaa. Vaikka kirkosta eroaminen on viime vuosien aikana noussut otsikoihin, niin edelleen rippikoulut kokoavat vuosittain suuren joukon kustakin ikäluokasta seurakunnan toiminnan piiriin. Vuonna 2018 rippikoulun kävi 77 prosenttia 15-vuotiaiden ikäluokasta (Pulkinen, 2019). Rippikouluun halutaan

mennä, vaikka muutoin seurakuntien tarjoama toiminta ei olisikaan tullut läheiseksi.

Rippikoulujen opetukselliset sisällöt pohjaavat vahvasti kristillisten teemojen ja perinteiden parissa työskentelemiseen. Toisaalta monissa seurakunnissa yhtenä kokonaisuutena rippikoulun aikana on myös elämänvalinnoista keskusteleminen. Tällainen oppitunti antaa laajat mahdollisuudet työskennellä erilaisten teemojen parissa. (Suomen evankelisluterilainen kirkko, i.a.) Tämä siis mahdollistaa esimerkiksi riippuvuusteemojen käsittelemisen oppitunnin aikana ja joissain seurakunnissa oppitunnin tiimoilta onkin järjestetty esimerkiksi päihdekasvatusta. Tällöin myös peliriippuvuudesta, rahan arvosta ja muista tämän kaltaisista teemoista keskusteleminen rippikouluryhmän kanssa voi tulla kysymykseen.

Kirkkohallituksen vuonna 2017 laatima tuorein rippikoulusuunnitelma tuo esille sen, miten rippikoulujen sisältöihin tulisi kuulua keskustelu siitä, miten voin olla lähimmäisenä toiselle. Lisäksi rippikoulun aikana halutaan pitää yllä keskustelua siitä, miten ihmisellä on vastuu itsestään. (Kirkkohallitus 2017, s. 40–42.) Nämä puoltavat ajatusta siitä, että on tärkeää antaa nuorille mahdollisimman paljon tietoa elämän haasteista. Tällöin esille tulee myös keinot avun hakemiseen silloin kun itse sitä tarvitsee ja pohdinta siitä, mitä voisi tehdä huomatessaan esimerkiksi ystävällään asioiden olevan huonosti.

Myös rippikoulujen jälkeinen nuorisotyö kokoaa vuodesta toisen suuren joukon nuoria mukaan seurakuntien järjestämään toimintaan, sillä esimerkiksi Kirkkohallituksen vuonna 2016 julkaiseman isostoiminnan linjauksen mukaan noin kolmekymmentä prosenttia samana vuonna konfirmoiduista nuorista jatkaa mukaan isostoimintaan. (Kirkkohallitus 2016, s. 33.) Koska sekä rippikoulut että isostoiminta kokoavat vuosittain merkittävän joukon nuoria, tarkoittaa se myös erilaisuuden kirjoa toiminnassa mukana olevien nuorten ja nuorten aikuisten keskuudessa.

Diakoniatyöllä on pitkät ja vahvat perinteet seurakuntien tekemässä työssä. Rahapelaamiseen liittyvien ongelmien voidaan ajatella kuuluvan vahvasti diakonian tehtäviin. Yleisin syy seurakunnan diakonian kanssa asiointiin ovat taloudelliset

ongelmat, joiden piiriin myös haitallisesta rahapelaamisesta kärsivät voidaan laskea. Ongelmallisesti pelaavien auttamiseksi on taloudellisen tukemisen lisäksi tarjottu keskusteluapua. Kohtaamisen merkitys on heidän tapauksissaan koettu merkitykseltään suureksi, sillä hallitsemattoman pelaamisen aiheuttamaa syyllisyyttä ja häpeää on tätä kautta saatu purettua. (Korhonen, 2018, s. 31–35.)

Diakoniatyöntekijöille tehtyjen kyselyjen kautta on havaittavissa toive siitä, että keskitettyä tietoa rahapelaamisesta, auttavista tahoista sekä auttamisen välineistä olisi tarjolla. (Korhonen, 2018, s. 35–38.) Samansuuntaista tietoa on havaittu myös aiemmissa ja myös muualle kuin seurakuntiin tehdyissä kyselyissä, jotka on tehty rahapelaamista työssään kohtaaville. Esimerkiksi vuonna 2014 tehdyssä ja 2016 julkaistussa kyselyssä 52,3 prosenttia vastaajista arvioi oman tietämyksensä rahapelaamisesta riittämättömäksi. Samassa yhteydessä 70 prosenttia vastaajista piti koulutuksensa antamia valmiuksia rahapelaamisen kohtaamiseen riittämättöminä. (Castrén ym., 2016, s. 423–424.)

Yhtenä esimerkkinä nykyisin myös rahapelaamisen ongelmista kärsiviä auttavasta työstä, jossa seurakunnilla on ollut oma merkittävä roolinsa, on aikanaan ollut Takuusäätiön perustaminen. Takuusäätiötä ovat olleet perustamassa yksittäiset seurakunnat, Kirkkohallitus sekä Kirkkopalvelut. Lisäksi Takuusäätiön alkupääomaa kerättiin Kirkkopalveluiden koordinoiman Yhteisvastuu-keräyksen kautta. (Takuusäätiö, i.a.)

Nuorten rahapelaamiseen liittyviä teemoja seurakunnissa käsiteltäessä saattaa näkyä myös jako esimerkiksi nuorisotyön ja diakonian työalojen välillä. Haasteen yhteistyölle eri työalojen välillä tuo esimerkiksi salassapitovelvollisuus, joka asettaa omia rajoitteitaan esimerkiksi työntekijöiden välisille keskusteluille. Missä määrin toiminnassa mukana olevan nuoren asioista voidaan eri tahojen kesken keskustella, jotta toisaalta pystyttäisiin auttamaan parhaalla mahdollisella tavalla mutta ei kuitenkaan käytettäisi luottamukseen perustuvaa suhdetta väärin?

Seurakuntien tehtäviin etenkin diakoniatyön ja miksei myös nuorisotyön kautta kuuluu auttaa kaikkein vaikeimmassa tilanteessa olevia ja niitä, jotka ovat tippu-

neet muun avun ulkopuolelle. Tässä näen osaltaan tärkeän linkin myös rahapelaamisen käsittelyyn ja siihen liittyvän osaamisen lisäämiseen seurakuntien työssä. Rahapeli riippuvuus on vaiettu taakka, jota ihmisen on vaikeaa tuoda esille ennen kuin tilanne on kärjistynyt todella pahaksi. Tällöin ollaan konkreettisesti tekemisissä vähäosaisuuden ja turvaverkkojen ulkopuolelle jäämisen kanssa. Näille väliinputoajille on kyettävä tarjoamaan apua ja mahdollisuuksia nousta takaisin jaloilleen ja tähän tarpeeseen tarvitaan työtä myös tulevaisuudessa.

4 PROSESSIN KUVAUS

Opinnäytetyöprosessini alkoi keväällä 2018, joskin aihetta olin miettinyt jo aiemmin. Huhtikuussa otin yhteyttä erilaisiin rahapelaamisen parissa työtä tekeviin tahoihin. Muutamien kontaktien jälkeen päädyin ottamaan yhteyttä Pelitukeen ja heidän puoleltaan sain hyväksynnän yhteistyölle. Aiheesta keskusteltiin sähköpostien välityksellä ja toukokuussa 2018 yhteistyötä laitettiin alulle myös puhelimitse käydyn palaverin kautta. Näiden keskustelujen kautta syntyi ideapaperi, jonka esittelin seminaarissa toukokuussa 2018.

Työn teemaa olen alusta alkaen halunnut keskittää nimenomaan nuoriin ja heidän parissaan tehtävään työhön. Nuoriin keskittyvän teeman lisäksi halusin sisällyttää opinnäytetyöhön jotain konkreettista ja visuaalista materiaalia. Ensimmäisenä ajatuksena työelämätahon kanssa käydyissä keskusteluissa oli videomateriaalin tuottaminen Pelituen YouTube-kanavalle. Tähän olisin saanut itselleni haastateltavan (kokemusasiantuntijan), mutta videon tuottamiseen ja editointiin olisin tarvinnut apua. Kun soveltuvaa tahoja videon tuottamiseen ei löytynyt, jäi idea videosta taka-alalle.

Ajatustyötä videomateriaalin tuottamiseksi Pelituen käyttöön kuitenkin jatkettiin ja videon tuottamisen katsottiin palvelevan erityisen hyvin Pelituen tavoitteita ja tar-

peita. Vaikka varsinaisen opinnäytetyöprosessin yhteydessä videota ei saatu tuotettua, päätettiin yhteisymmärryksessä video tuottaa myöhemmin ja yhteistyötä jatkaa tältä osin opinnäytetyöprosessin päättymisen jälkeen.

Videon jäätyä opinnäytetyön aikana taka-alalle jatkoin teoriapohjan työstämistä ja yhteistyössä työelämätahon kanssa jatkoimme pohdintaa siitä, millainen visuaalinen tuotos opinnäytetyöprosessini aikana luotaisiin. Pelituen työntekijöitä vastaan oli tammikuussa 2020 Tampereella järjestetyillä Nuori2020-päivillä tullut ajatus nuorille suunnatusta rahapelaamisen haitoista ja hoitotahoista kertovasta esitteestä. Esitteestä kaivattiin ensimmäistä apukeinoa nuorten rahapelaajien kohtaamiseen ja heidän auttamiseensa. Tämän esitteen työstämistä tarjottiin minulle ja tähän mahdollisuuteen myös tartuin. Opinnäytetyöhön kuuluva materiaali pohjaa siis työelämän tarpeisiin.

Opinnäytetyön tekeminen on kaikkiaan haastava ja aikaa vievä prosessi. Prosessin toteuttamiseen mahtui monenlaisia asioita, joiden kautta voi peilata omaa onnistumistaan ja sellaisia asioita, joita olisi itse voinut tehdä toisin. Oman prosessini aikaista toimintaa tarkasteltaessa etenkin oma yhteydenpitoi yhteistyötahoon olisi voinut monissa kohden olla aktiivisempaa. Samoin olisin voinut alusta alkaen ottaa isompaa vastuuta videon tuottamisesta. Vaikka tuo on itselleni uusi asia ja sellainen projekti, jota en toistaiseksi itse hallitse, olisin voinut ottaa itselleni haasteeksi tuon opetella.

Omalta kohdaltani havaitsin haasteena myös aikatauluttamisen vaikeuden ja omien voimavarojen tuntemisen. Tietyissä hetkissä yliarvioin omia voimavarojani, mikä osaltaan vaikutti työn tekemiseen ja omaan motivaatioon. Samoin olisin voinut enemmän hyödyntää välietappeihin pohjaavaa työskentelytapaa, sillä sen olen huomannut toimivan itselläni paremmin kuin vapaa työskentely. Olisi ollut helpompaa tehdä työtä eteenpäin, mikäli olisi ollut tiedossa määräpäivä seuraavan osasuorituksen tai etapin saavuttamiseksi.

Oman oppimisen kannalta tärkeää oli, että aiemmin hankitun käytännöllisen ja osaltaan tunnepohjaisen tiedon päälle on opinnäytetyöprosessin kautta saanut lisättyä tietopohjaista materiaalia omankin toiminnan tueksi. Kehittämiskohteeksi

koen erilaisiin toimintamalleihin paneutumisen ja itsensä haastamisen. Videoinnin kautta aihetta käsittelevän materiaalin tuottaminen olisi voinut olla kokonaisuudessaan itselle opettavainen kokemus myös jatkoa ja tulevaisuuden tarpeita ajatellen. Opinnäytetyöprosessin tiimoilta tähän ei ollut mahdollisuutta, mutta tähän puoleen pääsen tutustumaan yhteistyön jatkuessa yhteistyötahon kanssa.

4.1 Esite ja sen arviointi

Opinnäytetyöni konkreettiseksi tuotokseksi valikoitui prosessin loppuvaiheessa nuorille suunnattu esite. Esite tulee olemaan jaossa nuorten käyttämissä paikoissa, kuten nuorisotaloilla, kouluissa ja esimerkiksi kuraattoreiden tai terveydenhoitajien vastaanotoilla sekä nuorille järjestettävissä tapahtumissa, joissa Pelituki on toimintansa kautta läsnä.

Esitteen pohjan tein graafiseen suunnitteluun keskittyvää Canva-verkkosovellusta käyttäen. Ensimmäiselle sivulle asettelin ytimekkäitä kysymyksiä, joiden kautta on helppo lähteä pohtimaan omaa pelaamistaan. Esitteen toiselle puolelle luodussa tekstiosuudessa painotin matalan kynnyksen yhteydenottoa alan ammattilaisiin, jos tuntee pelaamisen omalta kohdaltaan ongelmalliseksi. Esitteen alalaitaan liitin nettiosoitteen Pelituen sivuille. Tämä ohjaa sivulle, jonne on koottu ajantasainen ja päivittyvä listaus valtakunnallisista sekä Itä- ja Keski-Suomen alueen toimijoista, jotka auttavat rahapeliongelmissa kärsiviä.

Esitteen sisällöstä ja ulkoasusta pyysin prosessin edetessä useampaan otteeseen kommentointia yhteistyötaholta sekä sähköpostin että puheluiden kautta. Saadun palautteen kautta jatkoin työn tekemistä yhteistyötahon kanssa sovittuun suuntaan. Valmiin esitteen palautin yhteistyötaholle ja luovutin heidän käyttöönsä. Pelituki antoi palautetta esitteen visuaalisesta ilmeestä, jonka osalta kuvien ja ytimekkäiden tekstien käyttöä pidettiin hyvänä. Esite nähtiin hyväksi tavaksi herätellä mielenkiintoa ja ajatuksia omaa rahapelaamista kohtaan. Pelituen antaman palautteen mukaan esite toimisi hyvin nopeasti jaettavana ensimmäi-

senä kontaktina rahapelaamisen haittoihin ja hoidon mahdollisuuksiin. Jatkokehittämisen kannalta Pelituki katsoi, että informatiivisuutta ja faktatietoa voisi olla enemmänkin, jolloin käyttötarkoitukset monipuolistuisivat.

Pelituki aikoo hyödyntää tehtyä esitettä ammatillisen koulutuksen opiskelijoita koavassa Hyvinvointivirtaa 2020 -tapahtumassa. Lisäksi esite lähtee tarvittaessa koulujen käyttöön, osittain jo syksyn 2020 aikana. Valmiin esitteen lisäksi jaoin Pelituen kanssa Canvassa tekemäni lehtisen pohjan, jotta he voivat jatkossa muokata sitä tarpeitaan vastaavaksi.

Oman haasteensa esitteen työstämiselle asetti se, että Canva toimintaympäristönä oli itselle varsin uusi. Jouduin siis työtä tehdessäni myös opettelemaan uuden ohjelman käyttöä varsin paljon.

5 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Rahapelaamiseen on aina liittynyt toive paremmasta huomisesta (Pelitaito, i.a.). Monille suomalaisille on saattanut jäädä mieleen mainonnan pelaamisen hyviä puolia ja mahdollisuuksia korostavat lausahdukset kuten ”suomalainen voittaa aina” ja ”Veikkaus, iloa elämään” (esim. Markkinointi & Mainonta, 2011; Paananen, 2019). Tämän lisäksi Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskuksen (STEA) kautta jaettavilla avustuksilla tehtävä auttamistoiminta on koettu hyväksi. (Lund, 2010, s. 138.) Parhaimmillaan rahapelaaminen toki voi olla harmitonta ajanvietettä, mutta on tärkeää pitää esillä myös tässä tapauksessa pelaamiseen liittyvää toista puolta.

Haitallisesta rahapelaamisesta puhuttaessa voidaan käyttää montaa erilaista käsitettä kuvaamaan samaa tilannetta. (Jaakkola, 2008, s. 504–505.) Määrittelyjen osalta olisi tarpeen saada yhtenäisempi linjaus termien käyttöön ja tältä osin tilanne samalle viivalle kaikkien osalta. Mikäli puhutaan monilla eri termeillä sa-

masta asiasta, saatetaan tahtomattaan liioitella tai vähätellä haitallisesta rahapelaamisesta kärsivien tilannetta. Erityisesti nuorten kanssa työskenneltäessä on oltava tarkka käytetystä termistä ja mieluusti vältettävä peliriippuvuuden käsitettä (Silvennoinen ym., 2016, s. 54).

Rahapelaaminen näkyy ja on läsnä myös nuorten arjessa, vaikka lain puitteissa rahapelaaminen onkin säädetty lailliseksi vain yli 18-vuotiaiden keskuudessa. Tältä pohjalta onkin aiheellista pohtia, missä määrin rahapelaaminen tai muut toiminnalliset riippuvuudet näkyvät esimerkiksi koulujen opetussuunnitelmissa ja missä määrin niitä tuodaan esille. Koska rahapelaamista kaikesta huolimatta nuorten keskuudessa esiintyy, olisi aihetta syytä käsitellä myös kouluissa.

Materiaalia ja taustatietoa rahapelaamisesta ja sen vaikutuksista on ollut olemassa myös aiemmin. Suurin osa materiaalista on kuitenkin tehty täysi-ikäisten kohderyhmää ajatellen ja suoraan nuoriin kohdistettua materiaalia on ollut paikoin haastavaa löytää, sillä näitä tietoja tuli vastaan pieninä osina eri lähdemateriaaleissa. Myöskään seurakuntien tekemää työtä rahapelaamien parissa ei ole juurikaan käsitelty. Kirkollisella puolella tehtävässä työssä olisi mielestäni aiheellista nostaa riippuvuusteemojen käsittelyä jatkossa näkyviin nykyistä enemmän.

Läheisten rooli ja kokemusasiantuntijuuden korostaminen ovat seikkoja, joiden parissa mielestäni tarvitaan erityistä lisätutkimusta ja työtä jatkoa ajatellen. Riippuvuuksien kanssa toimittaessa liian usein keskitytään riippuvaiseen itseensä eikä huomata sitä, miten hänen käyttäytymisensä on vaikuttanut myös muihin ihmisiin. Kokemuksen ja vertaisuuden äänen kuuleminen on monissa tilanteissa ensiarvoisen tärkeää. Ongelmasta kärsiville on tärkeää, että asioiden kanssa ei joudu olemaan yksin ja toivottomattomaankin tilanteeseen voi saada muutosta. Rahapelaamisen kohdalla varhaisen puuttumisen on todettu olevan tärkeää. Onkin tärkeää, että pelaamiseen liittyvät teemat otetaan eri yhteyksissä puheeksi nykyistä paremmin. Rahapelaamisen, kuten muidenkin riippuvuuksien puheeksi ottamiseen, on kehitetty omia mallinnuksiaan. Puheeksi ottamiseen voi hyödyntää esimerkiksi motivoivaa haastattelua. Tärkeää on toisen kunnioittaminen ja kannustaminen oikeiden valintojen tekemiseen (Terveystieteiden tutkimuskeskus, 2019d).

Varhaiseen puheeksi ottamiseen on kannustettu esimerkiksi Australiassa, jossa vuodesta 2011 alkaen on suositeltu myös rahapelaamiseen suuntaavaa interventiota kaikille asiakkaille, jotka hakeutuvat hoitoon mielenterveyteen tai päihteisiin liittyvissä ongelmissa. (Jaakkola, 2020.) Olisiko tässä yksi konkreettinen toimenpide, jolla saataisiin rahapelaamisesta puhuminen arkipäiväisemmäksi? Se, että asiasta puhuttaisiin ja pidettäisiin esillä, voisi osaltaan edesauttaa rahapelaamisen ongelmien varhaista havaitsemista.

Rahapeliongelmaan, kuten myös muihin riippuvuuksiin, kuuluvat syyllisyyden ja häpeän tunteet. Näihin tunteisiin on vaikeaa puuttua ulkopuolelta käsin, mutta yksi mahdollinen auttamiskeino voisi olla matalan kynnyksen palveluiden tarjoaminen. Pidänkin hyvänä, että on olemassa auttavan puhelimen ja chatin kaltaisia palveluita, joihin ongelmista kärsivä voi olla yhteydessä myös nimettömänä ja ilman pelkoa tunnistautumisesta. Tämä saattaa osaltaan helpottaa hoitoon hakeutumista jatkossa, kun on päässyt purkamaan ajatuksiaan ja tunteitaan jo aiemmin luottamuksellisessa ilmapiirissä.

Luotettavuus ja eettiset periaatteet ovat opintojen ja opinnäytetyön tekemisen kannalta oleellisia teemoja. Luotettavuuteen vaikuttaa mielestäni oleellisesti lähdekritiikin läpäisevät lähdemateriaalit, joita on käytetty mahdollisimman laaja-alaisesti. Hyvin valitut lähteet luovat aiheen kannalta tarkoituksenmukaisen kokonaisuuden ja varmistavat, että tekstin kautta voi välittää monipuolista ja mahdollisimman ajantasaista tietoa.

Eettiseltä puolelta työtäni on helpottanut se, että työni puitteissa en ole tuottanut materiaalia, joka vaatisi erityistä salassapitoa tai henkilötietojen käsittelyä. Esitteeseen käytetyt kuvat ja logot ovat joko vapaissa kuvapankeissa saatavilla olleita tai niiden käytöstä on kirjallisesti sovittu työelämätahona toimineen Pelituen kanssa. Suostumuksen merkiksi on Pelituen kanssa laadittu vapaamuotoinen sopimus siitä, että tarvittavien materiaalien käyttö opinnäytetyötä ja esitettä varten on luvallista. Samoin sopimukseen on kirjattu, että materiaalien käyttö on luvallista myös myöhemmin toteutuvan videon kohdalla.

Kaikkien opinnäytetyöprosessin aikana käymieni keskustelujen aikana olen muistanut eettisen vastuuni ja toiminut sen mukaan. Olen kunnioittanut keskustelukumppaneideni yksityisyyttä, enkä ole heidän tietojaan tuonut esille. Sama yksityisyyden kunnioittaminen tulee jatkumaan myös myöhemmin toteutettavan videon kohdalla, sillä videon osalta haastateltavana toimiva kokemusasiantuntija esitetään niin, ettei häntä voida tunnistaa.

5.1 Ammatillinen kasvu

Opinnäytetyön prosessin sekä koko opintojen aikana on tärkeää pohtia omaa kehittymistään ja osaamistaan suhteessa vallitseviin sosionomin ja kirkon nuorisotyönohjaajan kompetensseihin.

Asiakkaiden kohtaaminen työssä on erittäin tärkeää ja kokonaisvaltaista. Sen olen huomannut omassa työssäni, jossa teen töitä ala-asteikäisten lasten parissa. Vaikka pääpaino onkin lasten kanssa toimimisessa sekä työstä heidän kanssaan, niin perheitä ja muita toimijoita ei voida unohtaa. Kontaktit perheisiin ja kaikkinaisen hyvinvoinnin edistäminen kuuluu työhön kuin työhön ihmisten parissa.

Sosiaalialan palvelujärjestelmäosaaminen tulee osaltaan esiin myös tämän opinnäytetyön ja siihen liittyvän prosessin kautta. Tulevana sosiaalialan ammattilaisena minun on tunnettava erilaisia palvelujärjestelmiä ja osattava ohjata asiakkaitani mahdollisimman hyvin oikeiden palveluiden piiriin, oli sitten kyse esimerkiksi mielenterveyden ongelmista, riippuvuuksista tai asunnottomuudesta. Kaikkea ei tietenkään yksittäinen työntekijä voi sisäistää ja muistaa, mutta on tärkeää tuntea oman alueensa palveluntuottajia sekä erilaisia polkuja palveluiden piiriin.

Kriittinen ja osallistava yhteiskuntaosaaminen on osaltaan haastavaa, mutta onnistuessaan palkitsevaa. Oman toiminnan kriittinen reflektio haasteena on oman toiminnan katsominen realistisin silmin. Miten voin toimia paremmin, mutta miten toisaalta ymmärrän ja hyväksyn tekeväni parhaani erilaisissa tilanteissa niillä tie-

doilla ja taidoilla mitä minulla on? Omana kehityshaasteena koen avoimen kiinnostuksen kehittämisen. On tärkeää olla kiinnostunut toisesta ihmisestä, jotta voi olla mahdollisimman hyvin avuksi. Vaikka en tiedä tai osaa kaikkea, voin silti avoimella suhtautumisella ja kohtaamisen taidolla paikata paljon.

Sosiaalialan ammatissa toimiessani toimin mielestäni ensisijaisesti oman asiakasryhmäni etujen ajamiseksi monin eri keinoin. Nyt työssäni lasten kanssa menee lapsen etu monessa suhteessa muiden asioiden edelle. Asiakasryhmän etujen ajaminen korostuu mielestäni erityisesti niissä tilanteissa, joissa asiakkaat ovat erityisen haavoittuvassa tai vaietussa asemassa. Häpeän ja syyllisyyden verhon taakse kätkeytyvät riippuvuudet ja niistä kärsivät ihmiset muodostavat tässä suhteessa yhden merkittävän asiakasjoukon. Onkin tärkeää, että löytyy vahvistavaa uskallusta ja kykyä pitää vaiettujenkin asiakasryhmien ääntä esillä.

Työyhteisöosaamisella ja työntekijöiden keskinäisellä vuorovaikutuksella on merkittävä rooli työssä jaksamisessa. Toisaalta on myös asiakaskunnan ja koko toiminnan kannalta etu, että työyhteisön sisällä asiat toimivat hyvin. Tämä luo osaltaan pohjaa myös muiden osaamisalueiden paremmalle hallitsemiselle. Tämä toimii myös tiedon jakamisena työyhteisön kesken. Opinnäytetyöprosessin aikana olen käynyt omaa pohdintaani siitä, millaista osaamista ja tietotaitoa voisin antaa oman työyhteisöni käyttöön. Omien kokemusten ja opittujen tietojen siirtäminen yhteiseksi hyväksi voi antaa paljon sekä itselle että muille.

Hengellisen työn osaaminen ja arvo-osaaminen on mielestäni tärkeää, vaikka esimerkiksi seurakunnissakin tehdään paljon myös sellaista työtä, joka ei suoraan ole kosketuksissa hengelliseen työhön. On mielestäni kuitenkin oleellista olla sitoutunut työyhteisönsä arvoihin ja asenteisiin, sillä työntekijä edustaa myös koko yhteisöä. Omalla paikallani siis voin olla seurakunnan kasvot sille ryhmälle, jota työni kautta kohtaan. Lisäksi hengellisyyteen liittyvät teemat saattavat nousta esille yllättävissäkin yhteyksissä, jolloin on hyvä joko itse kyetä teemoista keskustelemaan tai ohjaamaan eteenpäin.

LÄHTEET

- Anttonen, M. (2011). *Rahapelien vetovoima – näkökulmia peliriippuvuuden ja ongelmapelaamisen muodostumisesta nuorten miesten elämässä* [Pro gradu -tutkielma, Lapin yliopisto].
- Castren, S., Alho, H. & Salonen A. (2016). Rahapeliongelma sosiaali- ja terveydenhullossa – ammattilaisten näkemyksiä. *Yhteiskuntapolitiikka* 4/2016. 418–428.
- Castrén, S., Grainger, M., Alho, H. & Lahti, T. (2015). Seitsemäsluokkalaisten rahapelaaminen on yhteydessä päihteiden käyttöön ja heikkoon koulumenestykseen. *Lääketieteellinen Aikakauskirja Duodecim*.
<http://www.terveysportti.fi/xmedia/duo/duo12036.pdf>
- Deski (2017). *Suomalaisen rahapelikulttuurin lyhyt oppimäärä*. Saatavilla 30.8.2020. <https://deski.fi/tiedote/suomalaisen-rahapelikulttuurin-lyhyt-oppimaara/>
- Ehyt ry (2017). *Rahapelien ikärajavaivontaa on parannettava – 90 % nuorista sai pelata rahapeliautomaatteja ilman valvontaa*. Saatavilla 30.8.2020. <https://peluuri.fi/fi/ajankohtaista/rahapelien-ikarajavalvontaa-on-parannettava-90-nuorista-sai-pelata>
- Ehyt ry (i.a. -a). *Rahapelaaminen*. Saatavilla 30.8.2020. <http://www.pelitalo.fi/new/rahapelaaminen/>
- Ehyt ry (i.a. -b). *Päättäneet projektit*. Saatavilla 30.8.2020. <https://ehyt.fi/ehyt-ry/toiminta-ja-hankkeet/paattyneet-projektit/>
- Erkkilä, J. & Eerola, T. (2001). *Hallitsetko sinä pelejä vai pelit sinua. Tutkimus ongelmapelaajien monimenetelmäisestä kuntoutusprojektista*. Suomen Musiikkiterapiayhdistys r.y.
- Hartikainen, J. (3.9.2018). Kilpailuviranomainen harkitsi Veikkauksen monopolin purkamista. *Helsingin Sanomat*. <https://www.hs.fi/talous/art-2000005814126.html>
- Heimala, H. (2014). Ehkäisevän päihdetyön rakenteet Etelä-Suomen aluehallintoviraston toimialueen kunnissa [Opinnäytetyö, Laurea-ammattikorkeakoulu].

- Itäpuisto, M. (2015). *Läheiset ja rahapeliongelma - Tietoa ja välineitä läheisten kanssa työskentelyyn*. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/127045/URN_ISBN_978-952-302-149-5.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Jaakkola, T. (2008). Pelihimo – miten tunnistaa salattu ongelma? *Duodecim* 2008;124. s. 504–510. *Lääketieteellinen Aikakauskirja Duodecim*. <https://www.duodecimlehti.fi/lehti/2008/5/duo97090>
- Jaakkola, T. (2016). *Rahapelihaittojen ehkäisystä uutta otetta työhön: Case nuoret, nuoret aikuiset ja rahapelit*. Ehyt ry. https://www.avi.fi/documents/10191/5878034/19_4_16_Jaakkola+Nuolet+ja+nuoret+aikuiset.pdf/3a806df6-e95f-4172-ab80-c81851ee4dc7
- Jaakkola, T. (2017). *Peliriippuvuus*. Saatavilla 30.8.2020. <https://paihdelinkki.fi/fi/tietopankki/tietoiskut/pelaaminen/peliriippuvuus>
- Jaakkola, T. (2020). Rahapelaaminen kannattaa ottaa puheeksi. *Lääkärilehti* 1–2/2020. <https://www.potilaanlaakarilehti.fi/artikkelit/rahapelaaminen-kannattaa-ottaa-puheeksi/>
- Järvi, U. (2007). Peli koukuttaa viisi suomalaista sadasta. *Lääkärilehti*. <https://www.laakarilehti.fi/ajassa/ajankohtaista/peli-koukuttaa-viisi-suomalaista-sadasta/>
- Järvinen-Tassopoulos, J. (toim.). (2018). *Suomalaisen rahapelaaminen tilannekatsaus 2017*. Helsinki: Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/136096/URN_ISBN_978-952-302-934-7.pdf?sequence=1
- Kinnunen, J. M., Pere, L., Raisamo, S., Kaitanen, A., Myöhänen, A., Lahti, L., Ahtinen, S., Ollila, H., Lindfors, P. & Rimpelä, A. (2019). *Nuorten terveystapatutkimus 2019*. http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/161741/STM_2019_56_Nuorten_terveystapatutkimus_2019.pdf
- Kirkkohallitus (2016). *Isoja ihmeitä – Isostoiminnan linjaus 2016*. <https://evl.fi/documents/1327140/39461555/Isoja+ihmeita%C3%A4+-+Isostoiminnan+linjaus+2016/2f33ba1b-73cf-5d5e-abba-dea671c432ef>

Kirkkohallitus (2017). *Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017*.

<https://evl.fi/documents/1327140/39461555/Suuri+Ihme+-+Rippi-koulusuunnitelma+2017/758d0926-f7b9-3e63-bc2b-93ffaab30f90>

Kirkkopalvelut (2019). *Kirkkopalvelujen esite 2019*. Saatavilla 30.8.2020.

<https://kirkkopalvelut.fi/wp-content/uploads/2019/04/Kirkkopalvelut-yleisesite2019-net.pdf>

Kirkkopalvelut (i.a.). *Muut päättäneet hankkeet*. Saatavilla 30.8.2020.

<https://www.kirkkopalvelut.fi/Muut+p%C3%A4%C3%A4ttyneet+hankkeet>

Korhonen, M. (2018). *Kokemuksia rahapeliongelmaisen auttamisesta diakonia-työssä* [Opinnäytetyö, Diakonia-ammattikorkeakoulu].

Koskenlahti, J. (2013). *Rahapelaaminen ja siihen liittyvä terveystyöskäyttyminen lukion ja ammattioppilaitosten 1. ja 2. vuoden opiskelijoilla*. [Pro gradu -tutkielma, Jyväskylän yliopisto].

<https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/42507/1/URN%3ANBN%3Afi%3Aju-201311252639.pdf>

Koskinen, M. (8.8.2019). ”Psykologi” kehotti hakemaan jännitystä elämään rahapeleillä - Nyt viranomaisen syynää Veikkauksen mainonnan ja koko monopolin perusteet: ”Tällaiseen ei kevyesti lähdetä”. *Iltalehti*.

<https://www.iltalehti.fi/politiikka/a/59a1e832-93e9-4a47-a272-3026fea80553>

Kuopion kriisikeskus (2020). *Kuopion kriisikeskuksen palvelut -esite*. Saatavilla

30.8.2020. https://www.mielenterveysseurat.fi/kuopio/wp-content/uploads/sites/41/2020/05/Kuopion_kriisikeskuksen_palvelut_esite.pdf

Kuopion kriisikeskus (i.a.). *Hoitopalvelut pelaajille ja läheisille*. Saatavilla

30.8.2020. <https://www.mielenterveysseurat.fi/kuopio/hoitopalvelut-pelaajille/>

Kuparinen, J. (18.8.2020). Kilpailuvirasto: Veikkauksen monopoli pitää joko purkaa tai vahvistaa – suomalaisten rahapeliongelmiin ei voi puuttua nyky menetelmin. *Iltasanomat*.

<https://www.is.fi/taloussanommat/oma-raha/art-2000006604794.html>

- Kärki, S. (2010). *Rahapelien yhteiskunnalliset vaikutukset – Katsaus rahapelien kustannuksiin ja hyötyihin osana vastuullista rahapelipolitiikkaa* [Pro gradu -tutkielma, Tampereen yliopisto].
- L 1047/2001. Arpajaislaki 23.11.2001/1047. <https://finlex.fi/fi/laki/ajan-tasa/2001/20011047>
- L 523/2015. Laki ennaltaehkäisevän päihdetyön järjestämisestä 523/2015. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2015/20150523>
- L 1326/2010. Terveystalolaki 1326/2010. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2010/20101326>
- Lund, P. (2010). *Rahapeliongelma. Yksilölle jätetty taakka*. PS-Kustannus Oy.
- Markkinointi & Mainonta (2011). Veikkaus uudistaa brändinsä ja lupaa iloa elämään. *Markkinointi & Mainonta*. <https://www.marmai.fi/uutiset/veikkaus-uudistaa-brandinsa-ja-lupaa-iloa-elamaan/6d11df7d-9920-31f1-8994-f0f1db815fa1>
- Marttinen, J. (2009). *Puolison kokemuksia peliongelma* [Pro gradu -tutkielma, Kuopion yliopisto]. https://epublications.uef.fi/pub/urn_nbn_fi_uef-20090093/urn_nbn_fi_uef-20090093.pdf
- Mielenterveystalo (i.a.). *Tietoa peliriippuvuudesta*. Saatavilla 30.8.2020. <https://www.mielenterveystalo.fi/aikuiset/itsehoito-ja-oppaat/oppaat/peliriippuvuus/Pages/default.aspx>
- Murto, A. (2010). *Millaisia toimivia ennaltaehkäiseviä välineitä rahapeli- ja muihin riippuvuuksiin?* Saatavilla 30.8.2020. <https://kuntoutussaatio.fi/files/345/murto.pdf>
- Nuorten mielenterveystalo (i.a.). *Peliongelmat*. Saatavilla 6.9.2020. https://www.mielenterveystalo.fi/nuoret/tietoa_mielenterveydesta/nuorten_mielenterveysongelmat/Pages/peliongelmat.aspx
- Nurmi, K. (5.2.2018). Nuoret pelaavat rahapelejä ilman valvontaa – ikää ei juuri tarkasteta edes Veikkauksen pelisaleissa. *Helsingin Uutiset*. <https://www.helsinginuutiset.fi/artikkeli/606056-nuoret-pelaavat-rahapeleja-ilman-valvontaa-ikaa-ei-juuri-tarkasteta-edes>
- Paananen, V. (8.11.2019). KKV: Veikkaus ei aina noudata rahapelien markkinointia koskevia säännöksiä. *Helsingin Sanomat*. <https://www.hs.fi/politiikka/art-2000006300553.html>

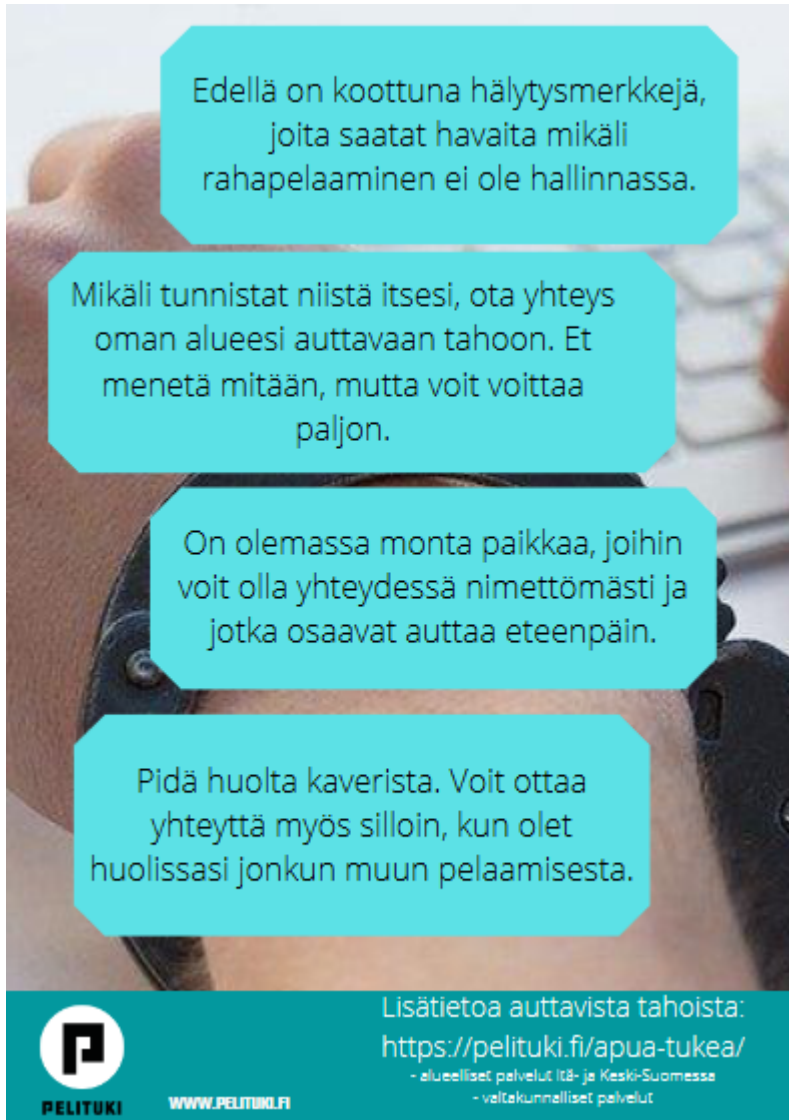
- Pajula, M. (2007). *Ongelmapelaajan läheinen: sairas vai selviytyjä? Selvitys rahapeli-ongelman vaikutuksista läheisiin*. Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus. <https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/75653/T26-2007-VERKKO.pdf?sequence=1&isAllo-wed=y>
- Pelिताito (i.a.). *Miksi pelataan?* Saatavilla 30.8.2020. <http://www.pelिताito.fi/new/miksi-pelataan/>
- Pelituki (i.a. -a). *Pelituki*. Saatavilla 30.8.2020. <https://pelituki.fi/pelituki/>
- Pelituki (i.a. -b). *Apua & tukea*. Saatavilla 30.8.2020. <https://pelituki.fi/apua-tukea/>
- Pelirajat'on (2015). *Peliriippuvuus lukuina*. Saatavilla 30.8.2020. <https://pelirajat'on.fi/peliriippuvuus-lukuina/>
- Peluuri (i.a. -a). *Ongelmapelaamisen syitä ja seurauksia*. Saatavilla 30.8.2020. <https://peluuri.fi/fi/pelaajat/yleista-tietoa-pelaajille/ongelmapelaamisen-syita-ja-seurauksia>
- Peluuri (i.a. -b). *Rahapelaaminen Suomessa*. Saatavilla 30.8.2020. <https://peluuri.fi/fi/tietopankki/yleista-tietoa-rahapelaamisesta-ja-peliongel-masta/rahapelaaminen-suomessa>
- Pulkkinen, J. (2019). *Rippikouluun osallistuneiden määrä laski – suosio silti edelleen vahva*. Saatavilla 30.8.2020. <https://evl.fi/uutishuone/tiedotearkisto/-/items/item/25701/Rippikouluun+osallistuneiden+maara+laski+-+suosio+silti+edelleen+vahvaa#d8d12892>
- Rahapeliautomaatit poistettava kaupoista, kioskeilta, ravintoloista ja huoltoasemilta (20.3.2019). Saatavilla 30.8.2020. <https://www.kansalaisaloite.fi/fi/aloite/3933>
- Rahapeliautomaatit poistettava kaupoista, kioskeilta, ravintoloista ja huoltoasemilta (22.10.2019). Saatavilla 30.8.2020. <https://www.kansalaisaloite.fi/fi/aloite/5428>
- Raisamo, S. & Lintonen, T. (2013). Nuorten rahapelihaitat ja pelaamiseen liittyvät harhakäsitykset. *Yhteiskuntapolitiikka* 78, 219–222.
- Raisamo, S. & Lintonen, T. (2012). Misperceptions of peer gambling norms among adolescents: Analysis of a national sample in Finland. *Open Journal of Preventive Medicine* 2, 131–136.

- Raisamo, S., Toikka, A., Selin, J. & Heiskanen, M. (2019). The density of electronic gambling machines and area-level socioeconomic status in Finland: a country with a legal monopoly on gambling and a decentralised system of EGMs. *BMC Public Health*.
<https://link.springer.com/article/10.1186/s12889-019-7535-1>
- Räsänen, T. (2016). *Terveys pelissä. Nuorten rahapelaaminen ja yhteys riskikäyttäytymiseen* [Väitöskirja, Tampereen yliopisto]. <https://tam-pub.uta.fi/bitstream/handle/10024/99936/978-952-03-0257-3.pdf?sequence=1>
- Salonen, A. & Raisamo, S. (2015). *Suomalaisten rahapelaaminen 2015. Rahapelaaminen, rahapeliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet 15–74-vuotiailla*. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/129595/URN_ISBN_978-952-302-559-2.pdf?sequence=1
- Selin, J., Pietilä, E. & Kesänen, M. (2018). Rahapelihaittojen ehkäisyn paikallinen toimeenpano ehkäisevän päihdetyön järjestämisestä koskevan lain jälkeen. *Yhteiskuntapolitiikka* 83, s. 506–517. http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/137208/YP1805-6_Selinym.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Silvennoinen, I., EHYT ry & Meriläinen, M. (2016). *Nuoret pelissä. Tietoa kasvatustajille nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta*. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos.
- Smolej, M., Karjalainen, S. & Jaakkola, T. (2015). *Rahapelaamisen riskirajoilla*. EHYT ry. http://www.ehyt.fi/sites/default/files/Rahapelaamisen%20riskirajoilla_verkko.pdf
- Sovatek-säätiö (i.a. -a). *Sovatek-säätiön terveiset*. Saatavilla 30.8.2020. <http://www.sovatek.fi/tervehdys.html>
- Sovatek-säätiö (i.a. -b). *Sovatek-säätiön toiminta-ajatus ja arvot*. Saatavilla 30.8.2020. <http://www.sovatek.fi/toiminta-ajatus.html>
- Sovatek-säätiö (i.a. -c). *Sovatek-säätiön perustajayhteisöt*. Saatavilla 30.8.2020. <http://www.sovatek.fi/perustajayhteisot.html>
- Suomen evankelis-luterilainen kirkko (i.a.). *Rippikoulu tukee kasvua*. Saatavilla 30.8.2020. <https://evl.fi/tutki-uskoa/rippikoulu>

- Takuusäätiö (i.a.). *Historia*. Saatavilla 30.8.2020. <https://www.takuusaatio.fi/takuusaatio/tietoa-meista/historia>
- Talouselämä (21.9.2016). Suomen nuorilla on erittäin riskipitoinen ajanviete - "Yleisempää kuin muualla Euroopassa". *Talouselämä*.
<https://www.talouselama.fi/uutiset/suomen-nuorilla-on-erittain-riskipitoinen-ajanviete-yleisempaa-kuin-muualla-euroopassa/2b7d6b1f-6205-3481-94f4-3e822f9b3754>
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (2010). *Ehkäisevä päihdetyö peruspalveluissa. Opas kunnan ehkäisevään päihdetyöhön*. Saatavilla 30.8.2020.
<https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/104359/OpasKunnanEhkaisevaanPaihdytyohon.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (2019a). *Kouluterveyskysely 2019*. Saatavilla 30.8.2020. https://sampo.thl.fi/pivot/prod/fi/ktk/ktk1/summary_perustulokset2?alue_0=87869&mittarit_0=200537&mittarit_1=200101&mittarit_2=199385&vuosi_0=v2017&kouluaste_0=161293#
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (2019b). *Rahapeliongelman hoito ja tuki*. Saatavilla 30.8.2020. <https://thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/rahapeliongelman-hoito-ja-tuki>
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (2019c). *Apua rahapeliongelmaan*. Saatavilla 30.8.2020. <https://thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/rahapeliongelman-hoito-ja-tuki/apua-rahapeliongelmaan>
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (2019d). *Rahapelaamisen puheeksiotto*. Saatavilla 30.8.2020. <https://thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/ehkaiseva-paihdytyo/alkoholinkayton-puheeksiotto-ja-mini-interventio/rahapelit>
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (2020a). *Kansainväliset tautiluokitukset*. Saatavilla 30.8.2020. <https://thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/rahapeliongelma/kansainvaliset-tautiluokitukset>
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (2020b). *Ehkäisevä päihdetyö*. Saatavilla 30.8.2020. <https://thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/ehkaiseva-paihdytyo>

Wiber, M. K. & Potenza, M. N. (3.10.2006). Adolescent Gambling: Research and Clinical Implications. *Psychiatry* (Edgmont).
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2945873/>

LIITE 1. Työelämätaholle tuotettu esite




Edellä on koottuna hälytysmerkkejä,
joita saatat havaita mikäli
rahapelaaminen ei ole hallinnassa.

Mikäli tunnistat niistä itsesi, ota yhteys
oman alueesi auttavaan tahoon. Et
menetä mitään, mutta voit voittaa
paljon.

On olemassa monta paikkaa, joihin
voit olla yhteydessä nimettömästi ja
jotka osaavat auttaa eteenpäin.

Pidä huolta kaverista. Voit ottaa
yhteyttä myös silloin, kun olet
huolissasi jonkun muun pelaamisesta.

**PELITUKI** [WWW.PELITUKI.FI](https://pelituki.fi)

Lisätietoa auttavista tahoista:
<https://pelituki.fi/apua-tukea/>
- alueelliset palvelut Itä- ja Keski-Suomessa
- valtakunnalliset palvelut